

**PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR
MENGENAI PENGETAHUAN BUDAYA DI
KEPULAUAN TANIMBAR, MALUKU**



**FALENTINE MARIANI LAMERE
NIM 1510149124**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2021**

**PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR
MENGENAI PENGETAHUAN BUDAYA DI
KEPULAUAN TANIMBAR, MALUKU**



PERANCANGAN

**FALENTINE MARIANI LAMERE
1510149124**

Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta Sebagai
Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang
Desain Komunikasi Visual

2021

Tugas Akhir Perancangan berjudul :

PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR MENGENAI PENGETAHUAN BUDAYA DI KEPULAUAN TANIMBAR, MALUKU diajukan oleh FALENTINE MARIANI LAMERE, NIM 1510149124, Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, (Kode Prodi: 90241), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 12 Januari 2021 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I

Drs. Asnar Zacky, M.Sn.

NIP 19570807 198503 1 003/NIDN 0007085715

Pembimbing II

Terra Bajraghosa, S.Sn., M.Sn.

NIP 19810412 200604 1 004/NIDN 0012048103

Cognate/Anggota

P. Gogor Bangsa, S.Sn., M.Sn.

NIP 19700106 200801 1 017/NIDN 0006017002

Ketua Program Studi/Ketua/Anggota

Dark Tunggul Aji, S.S., M.A.

NIP 19870103 201504 1 002/NIDN 0003018706

Ketua Jurusan/Ketua

Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.

NIP 19770315 200212 1 005/ NIDN 0015037702

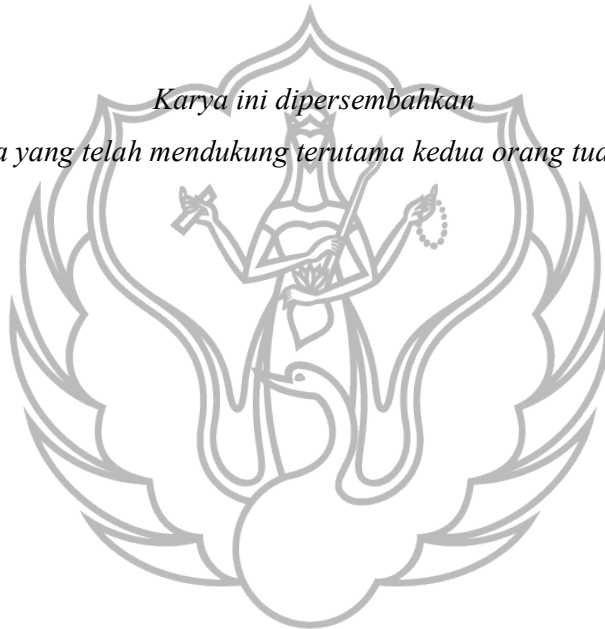
Mengetahui
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dr. Pambudi Raharjo, M.Hum.

NIP 19691108 199303 1 001 /NIDN 0008116906

LEMBAR PERSEMBAHAN

*Karya ini dipersembahkan
Untuk semua yang telah mendukung terutama kedua orang tua dan keluarga*



PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama: Falentine Mariani Lamere

NIM: 1510149124

Program Studi: Desain Komunikasi Visual

Fakultas: Seni Rupa

Jenis: Tugas Akhir Perancangan

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir perancangan yang berjudul **PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR MENGENAI PENGETAHUAN BUDAYA DI KEPULAUAN TANIMBAR, MALUKU** yang dibuat untuk melengkapi persyaratan menjadi Sarjana Desain dalam Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Karya ini sepenuhnya hasil pemikiran saya dan belum pernah dipublikasikan dalam bentuk apapun, baik di lingkungan Institut Seni Indonesia Yogyakarta maupun di perguruan tinggi atau institusi manapun, kecuali bagian sumber informasi yang dicantumkan sebagai acuan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim.

Yogyakarta, 23 Desember 2020
Yang membuat pernyataan

Falentine Mariani Lamere

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya mahasiswa Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Nama: Falentine Mariani Lamere

NIM: 1510149124

Program Studi: Desain Komunikasi Visual

Fakultas: Seni Rupa

Jenis: Tugas Akhir Perancangan

Demi mengembangkan ilmu pengetahuan, saya memberikan kepada perpustakaan UPT ISI Yogyakarta, karya Tugas Akhir perancangan yang berjudul **PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR MENGENAI PENGETAHUAN BUDAYA DI KEPULAUAN TANIMBAR, MALUKU**. Dengan demikian penulisan memberikan kepada UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta hak untuk menyimpan, mengalihkan dalam bentuk lain, mengolahnya dalam pangkalan data, mendistribusikannya secara terbatas, dan mempublikasikannya di internet atau media lain untuk keperluan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya sebagai penulis. Dengan demikian pernyataan ini penulis buat dengan sebenar-benarnya.

Yogyakarta, 23 Desember 2020
Yang membuat pernyataan

Falentine Mariani Lamere

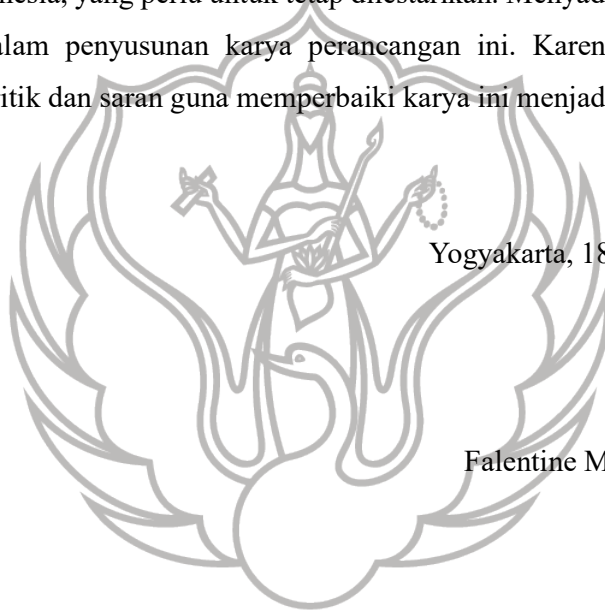
KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur kepada Tuhan Yesus yang Maha Baik, atas berkat kesehatan kekuatan dan kelancaran yang diberikan dalam situasi pandemi saat ini, sehingga penulis dapat menyelesaikan Karya perancangan ini. Tugas Akhir Perancangan ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat akademis untuk memperoleh gelar sarjana Strata-1 (S1) Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, ISI Yogyakarta.

Penulis berharap karya perancangan ini dapat bermanfaat dan dapat dijadikan sebagai bahan referensi baik cerita bergambar maupun ilustrasi tentang budaya di Indonesia, yang perlu untuk tetap dilestarikan. Menyadari masih adanya kekurangan dalam penyusunan karya perancangan ini. Karena itu kami siap menampung kritik dan saran guna memperbaiki karya ini menjadi lebih baik lagi.

Yogyakarta, 18 Desember 2020

Falentine Mariani Lamere



UCAPAN TERIMA KASIH

Pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada mereka yang telah memberikan dukungan dan doa sehingga karya ini dapat dikerjakan hingga selesai. Ucapan terima kasih ini ditujukan kepada:

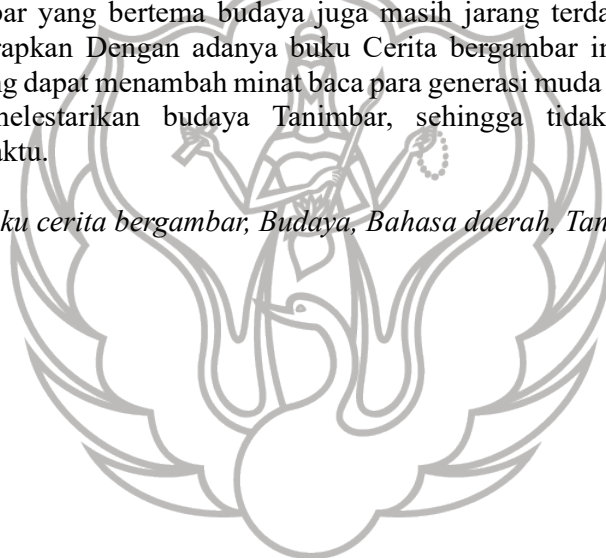
1. Bapak Rektor Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta
2. Bapak Dr. Timbul Raharjo, M.Hum., Selaku Dekan Fakultas Seni Rupa
3. Bapak Daru Tunggul Aji, S.S., MA., Selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual, ISI Yogyakarta
4. Bapak Kadek Primayudi, S.Sn., M.Sn. selaku Dosen Wali yang telah membimbing selama menempuh masa perkuliahan dari awal semester hingga Tugas Akhir.
5. Bapak Drs. Asnar Zacky, M.Sn., selaku Dosen Pembimbing 1 yang telah memberikan Bimbingan, masukan dan saran, selama mengerjakan karya Tugas Akhir hingga selesai
6. Bapak Terra Bajraghosa, S.Sn., M.Sn., selaku Dosen Pembimbing 2 yang sudah memberikan arahan dan saran selama mengerjakan Tugas Akhir
7. Bapak P. Gogor Bangsa, S.Sn., M.Sn., selaku penguji pada saat sidang Tugas Akhir
8. Seluruh dosen pengajar, karyawan dan staf Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta
9. Kedua Orang tua saya, Bapak Viator dan Mama Joice yang selalu mendukung saya selama ini dalam suka duka
10. Opa Paulinus S dan Mama saya yang sudah berkontribusi banyak dalam menerjemahkan ke dalam Bahasa Yamdena
11. Opa Romanus yang telah tiada, yang menjadi inspirasi saya dalam pembuatan karya ini
12. Kakak ku, Bu Rino yang tidak lupa untuk selalu mensupport memberikan semangat dukungan dan mengirimkan martabak kacang favorit
13. Sahabat-Sahabatku seperjuangan sejak awal kuliah, DBLSQD (dobol skuad) Friza, Lita, Seina, Annisa, dan Rut yang selalu rame dan ribut

ABSTRAK

Perancangan ini mengangkat tema budaya terutama budaya yang ada di Tanimbar, Maluku. Latar belakang perancangan dilihat dari perkembangan jaman yang semakin maju, hal-hal umum dalam budaya kita mulai terlupakan oleh generasi muda saat ini. Fenomena saat ini dimana para generasi muda yang cenderung lebih menyukai dan juga meniru budaya luar, terutama remaja di Tanimbar sendiri. Mereka mulai melupakan budaya daerah sendiri, seperti kurang lancar dalam berbahasa daerah dan kurangnya pengetahuan yang cukup tentang budaya daerah. munculnya rasa gengsi untuk berbicara menggunakan Bahasa Daerah yaitu Bahasa Yamdena, karena bahasa Yamdena lebih banyak digunakan oleh orang tua dalam percakapan sehari-hari maupun saat pembicaraan adat.

Buku Cerita bergambar bertema budaya ini, dirancang semenarik mungkin bagi para generasi muda dengan tujuan dapat mengedukasi dan menambah wawasan serta secara tidak langsung mengajak mereka untuk mau mempelajari dan menggunakan Bahasa Yamdena dalam percakapan sehari-hari. Media berupa buku cerita bergambar yang bertema budaya juga masih jarang terdapat di Tanimbar sehingga diharapkan Dengan adanya buku Cerita bergambar ini dapat menjadi media baru yang dapat menambah minat baca para generasi muda di Tanimbar juga ikut dalam melestarikan budaya Tanimbar, sehingga tidak hilang seiring berjalannya waktu.

Kata kunci: *Buku cerita bergambar, Budaya, Bahasa daerah, Tanimbar, Maluku.*

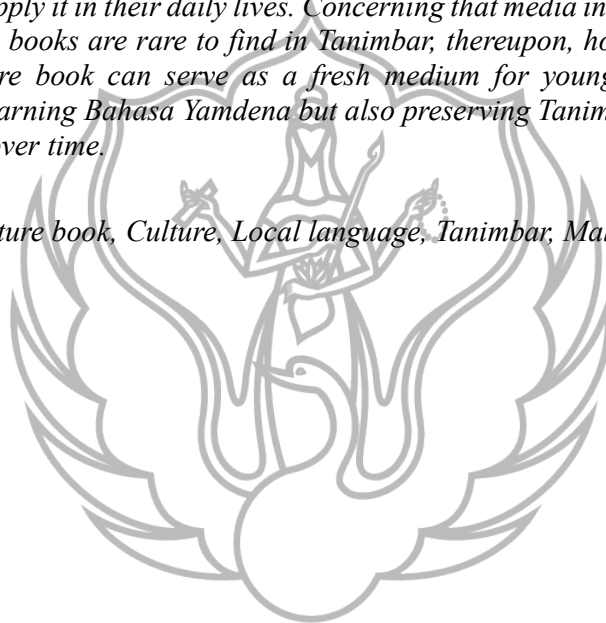


ABSTRACT

This design applies culture as its theme, in particular, the culture in Tanimbar, Maluku. This theme is chosen due to the fact that general aspects of our culture are gradually overlooked by our young generations along with the times. This phenomenon describes the young generations especially who are in Tanimbar, as a generations of merely liking and imitating foreign cultures. This leads them becoming condescending individuals who do not speak their traditional language which is Bahasa Yamdena, for they only regard it as the language of parents and language for traditional occasions. Consequently they are not capable of speaking the language properly and lacking of knowledge of Tanimbar culture.

This-culture themed book is designed as eye catching as possible for young generations for the purpose of educating and enchancing them with knowledge and by implication inviting them in order to be keen in learning Bahasa Yamdena so that they can apply it in their daily lives. Concerning that media in terms of culture-themed picture books are rare to find in Tanimbar, thereupon, hopefully, not only that this picture book can serve as a fresh medium for young generations in Tanimbar in learning Bahasa Yamdena but also preserving Tanimbar culture from disappearing over time.

Keywords: Picture book, Culture, Local language, Tanimbar, Maluku.



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	v
KATA PENGANTAR	vi
UCAPAN TERIMA KASIH.....	vii
ABSTRAK.....	viii
<i>ABSTRACT</i>	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Batasan Perancangan	4
D. Tujuan Perancangan.....	4
E. Manfaat Perancangan.....	4
F. Definisi Operasional	5
G. Metode Perancangan.....	5
H. Konsep Perancangan.....	6
I. Skematika Perancangan	7
BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS	8
A. Identifikasi Data Verbal dan Visual	8
1. Tinjauan tentang Tanimbar	8
2. Tinjauan tentang Budaya	11
a. Pengertian Budaya	11
b. Budaya di Tanimbar	12
1) Aksesoris Pakaian Tradisional.....	12

2) Tarian.....	14
3) Tenun Ikat Tanimbar.....	16
4) Kuliner.....	17
5) Seni Ukir.....	20
6) Permainan Tradisional.....	22
3. Tinjauan tentang Bahasa	22
a. Bahasa Daerah.....	22
b. Bahasa Daerah di Kepulauan Tanimbar	23
4. Tinjauan tentang Buku.....	24
5. Tinjauan tentang Cerita Bergambar	26
a. Pengertian Cerita Bergambar	26
b. Awal Perkembangan Cerita Bergambar	26
c. Perkembangan Cerita Bergambar di Dunia.....	29
d. Perkembangan Cerita Bergambar di Indonesia.....	31
e. Unsur-unsur dalam Cerita Bergambar.....	35
1) Tema.....	35
2) Sinopsis	35
3) Storyline.....	35
4) Tipografi.....	36
5) Warna	40
6) Layout	43
f. Gaya Ilustrasi pada Cerita Bergambar	45
6. Tinjauan Tentang Target Audiens	50
B. Kajian Pustaka	51
C. Analisis	52
1. Analisis Peranan buku Cerita Bergambar bagi Remaja.....	52
2. Analisis 5W+1H	53
3. Kesimpulan.....	55
BAB III KONSEP PERANCANGAN	57
A. Konsep Perancangan.....	57
1. Tujuan Media.....	57

2. Strategi Media.....	57
B. Konsep Kreatif	59
1. Tujuan Kreatif.....	59
2. Strategi Kreatif.....	59
C. Konsep Perancangan Buku	60
1. Judul Cerita	60
2. Isi dan Tema Cerita	60
3. Alur cerita dan Sudut pandang.....	61
4. Latar/Setting.....	61
5. Tokoh Utama dan Pendukung.....	61
6. Sinopsis	63
7. Storyline Cerita Bergambar	67
8. Narasi	79
D. Pendekatan Kreatif.....	102
1. Gaya Gambar	102
2. Gaya Layout.....	103
3. Komposisi Warna	105
4. Huruf dan Tipografi	106
5. Sampul Depan dan Belakang.....	107
6. Proses Produksi.....	107
BAB IV STUDI VISUAL DAN PERANCANGAN	108
A. Proses Perancangan.....	108
B. Studi Visual	108
1. Studi Visual Karakter/Tokoh.....	108
a. Tokoh Utama.....	109
b. Tokoh Pendukung	111
2. Studi Visual Pakaian Tradisional dan Aksesoris	118
3. Studi Visual Tenun Ikat Tanimbar dan Motifnya	119
4. Studi Visual Tarian	121
5. Studi Visual Bakar batu dan Sagu.....	122
6. Studi Visual Seni Ukir	124

7. Studi Visual Environment desa	125
C. Studi Gaya Gambar, Tipografi dan Studi Warna.....	128
1. Studi Gaya Gambar	128
2. Studi Warna	129
3. Studi Tipografi	131
D. Tampilan Sketsa dan Outline Karya	132
1. Sketsa dan Outline Cover Depan dan Belakang	132
2. Sketsa Storyboard dan Outline Halaman Isi	133
a. Sketsa seluruh storyboard halaman isi	133
b. Outline seluruh halaman isi.....	158
3. Pilihan Cover dan Alternatif.....	190
E. Karya Final Cerita Bergambar	191
1. Cover depan dan Belakang	191
2. Seluruh Halaman Isi Final Cerita Bergambar	192
F. Media Pendukung	242
1. Poster Pameran Tugas Akhir.....	242
2. Merchandise.....	243
BAB V PENUTUP.....	247
A. Kesimpulan	247
B. Saran	248
DAFTAR PUSTAKA.....	249
LAMPIRAN.....	251

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Peta Pulau Yamdena	9
Gambar 2.2. Tugu Selamat datang	9
Gambar 2.3. Monumen Kristus Raja.....	10
Gambar 2.4. Monumen Perbatasan	10
Gambar 2.5. Desa Sangliat Dol.....	10
Gambar 2.6. Rumah tetua adat	10
Gambar 2.7. Rumah desa Lorulun	10
Gambar 2.8. Aksesoris Kmene.....	13
Gambar 2.9. Aksesoris Belusu	13
Gambar 2.10. Aksesoris Ngoras.....	13
Gambar 2.11. Pakaian tradisional Tanimbar dan aksesoris.....	14
Gambar 2.12. Pakaian tradisional Tanimbar dan aksesoris.....	14
Gambar 2.13. Tarian Badendang	15
Gambar 2.14. Tarian Angkosi	15
Gambar 2.15. Tarian Badendang	15
Gambar 2.16. Tenun Tanimbar.....	17
Gambar 2.17. Tenun Tanimbar.....	17
Gambar 2.18. motif pada tenun.....	17
Gambar 2.19. motif pada tenun.....	17
Gambar 2.20. Tradisi Bakar batu	18
Gambar 2.21. Tradisi Bakar Batu.....	19
Gambar 2.22. Pohon sagu rumbia	19
Gambar 2.23. Tumang, tempat menyimpan sagu.....	19
Gambar 2.24. Walut Tumbur	20
Gambar 2.25. Perahu Ular.....	20
Gambar 2.26. Patung syompe	21
Gambar 2.27. Walut Makene.....	21
Gambar 2.28. Lukisan di gua Lascaux.....	27
Gambar 2.29. Hieroglif Mesir	28
Gambar 2.30. Serat Damar Wulan	29

Gambar 2.31. Serat Amarasuppi	29
Gambar 2.32. Kintaro, Cergam dari Jepang.....	31
Gambar 2.33. The Little Red Riding Hood.....	31
Gambar 2.34. Indisch ABC oleh J Van der Heyden.....	33
Gambar 2.35. Ilustrasi buku Djalan ke Barat.....	33
Gambar 2.36. Ilustrasi buku Djalan ke Barat.....	33
Gambar 2.37. Majalah anak Bobo.....	34
Gambar 2.38. Movable type.....	36
Gambar 2.39. Lingkaran warna.....	40
Gambar 2.40. Lingkaran warna primer, sekunder, tersier.....	41
Gambar 2.41. Contoh layout 1	44
Gambar 2.42. Contoh layout 2	44
Gambar 2.43. Contoh layout 3	45
Gambar 2.44. Contoh ilustrasi Victorian style.....	45
Gambar 2.45. Contoh Ilustrasi Art Noveau.....	46
Gambar 2.46. Contoh Desain Style Bauhaus.....	46
Gambar 2.47. Contoh Style Art Deco	47
Gambar 2.48. Contoh Ilustrasi Realis	47
Gambar 2.49. Contoh Ilustrasi Dekoratif.....	48
Gambar 2.50. Contoh Kartun Hey Arnold!	48
Gambar 2.51. Contoh Karikatur keluarga	49
Gambar 2.52. Contoh Cergam Nusantara	49
Gambar 2.53. Ilustrasi Buku pelajaran.....	50
Gambar 2.54. Ilustrasi khayalan.....	50
Gambar 3.1. Contoh referensi gaya gambar 1.....	103
Gambar 3.2. Contoh referensi gaya gambar 2.....	103
Gambar 3.3. Contoh referensi layout cergam 1	104
Gambar 3.4. Contoh referensi layout cergam 2	104
Gambar 3.5. Pola layout cergam 1	104
Gambar 3.6. Alternatif pola layout cergam 1	104
Gambar 3.7. Contoh warna dengan variasi hitam putih.....	105
Gambar 3.8. Contoh referensi palet warna autumn.....	106

Gambar 4.1. Sketsa Karakter utama, Amelenan	109
Gambar 4.2. Outline karakter utama, Amelenan.....	109
Gambar 4.3. Sketsa karakter utama kedua, Brigita.....	110
Gambar 4.4. Outline karakter utama kedua, Brigita	110
Gambar 4.5. Sketsa karakter pendukung, Mama Marta	111
Gambar 4.6. Outline karakter pendukung, Mama Marta	111
Gambar 4.7. Sketsa Teli, teman Amelenan	112
Gambar 4.8. Outline Teli, teman Amelenan.....	112
Gambar 4.9. Sketsa Dodi, teman Amelenan	113
Gambar 4.10. Outline Dodi, teman Amelenan.....	113
Gambar 4.11. Sketsa Lia, teman Amelenan	114
Gambar 4.12. Outline Lia, teman Amelenan.....	114
Gambar 4.13. Sketsa Kak Albert,kakak Brigita	115
Gambar 4.14. Outline Kak Albert, kakak Brigita	115
Gambar 4.15. Sketsa Tanta Mina	116
Gambar 4.16. Outline Tanta Mina.....	116
Gambar 4.17. Sketsa Ayah Amelenan	117
Gambar 4.18. Outline Ayah Amelenan.....	117
Gambar 4.19. Sketsa penari pria dan wanita.....	118
Gambar 4.20. Sketsa penari dengan pakaian tradisional dan aksesoris	119
Gambar 4.21. Sketsa berbagai motif tenun ikat Tanimbar.....	120
Gambar 4.22. Sketsa Ibu-ibu penenun di desa.....	120
Gambar 4.23. Sketsa Tarian Tradisional <i>Angkosi</i>	121
Gambar 4.24. Sketsa Tarian Tradisional <i>Badendang</i>	121
Gambar 4.25. Sketsa bakar batu 1.....	122
Gambar 4.26. Sketsa bakar batu 2.....	122
Gambar 4.27. Sketsa <i>Lele</i> dan <i>Lamet</i>	123
Gambar 4.28. Sketsa pohon rumbia dan hasil olahan sagu.....	123
Gambar 4.29. Sketsa <i>Sori</i> (perahu)	124
Gambar 4.30. Sketsa seni ukir patung kayu.....	124
Gambar 4.31. Sketsa patung <i>Walut Make</i> ne.....	125
Gambar 4.32. Sketsa bunga anggrek.....	126

Gambar 4.33. Sketsa kasar rumah pedesaan	126
Gambar 4.34. Sketsa kasar rumah Amelenan	127
Gambar 4.35. Sketsa kasar ruang tamu.....	127
Gambar 4.36. Sketsa anak-anak desa.....	128
Gambar 4.37. Sketsa area tugu selamat datang.....	128
Gambar 4.38. Contoh palet warna kulit dan outfit karakter.....	129
Gambar 4.39. contoh palet warna untuk shading.....	130
Gambar 4.40. warna karakter dan background,	131
Gambar 4.41. Font cover cergam.....	131
Gambar 4.42. Sketsa cover depan dan belakang.....	132
Gambar 4.43. Outline cover depan dan belakang	132



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Indonesia adalah negara kepulauan yang terdiri dari sekitar 17.504 pulau, selain kekayaan alam dengan keragaman hayati dan nabati, Indonesia juga dikenal dengan keberagaman suku, etnis dan budaya yang berbeda-beda dari Sabang sampai Merauke. Setiap daerah tentu memiliki budaya dan keunikan tersendiri. Salah satu dari pulau tersebut adalah Maluku, Salah satu pulau di daerah Maluku yang akan diangkat tentang keunikan budayanya dalam karya perancangan ini adalah pulau Tanimbar. Kepulauan Tanimbar atau Timur laut ini terdiri dari kumpulan pulau-pulau kecil, Sebelah selatan berbatasan dengan Samudera pasifik, membuatnya termasuk kawasan perbatasan. Beberapa pulau yang terdapat di Tanimbar diantaranya Yamdena, Larat, Selaru, Sera, Wuliaru, Nitu, Wotar, Labobar, Molu Maru dan Fordata. Pulau Yamdena merupakan pulau terbesar dari pulau-pulau tersebut dengan luas 3.333 km² yang membujur dari utara ke selatan. Di pulau Yamdena terdapat 40 desa yang terletak di pesisir pantai. Saumlaki sebagai ibukota kabupaten merupakan kota terbesar di pulau Yamdena.

Kini kabupaten MTB (Maluku Tenggara Barat) telah resmi berganti nama menjadi Kabupaten Kepulauan Tanimbar, dan merupakan kabupaten yang diresmikan sekitar 19 tahun yang lalu. Wilayah Tanimbar saat ini awalnya masih kurang diketahui oleh masyarakat dalam negeri, namun kini sudah mulai dieksplorasi oleh pendatang baik dari dalam maupun luar negeri seperti Australia dan lainnya. Di kepulauan Tanimbar dan sekitarnya masih sangat kaya akan budaya seperti adat-istiadat yang masih kental, kesenian berupa tarian dengan busana tradisional beserta aksesorisnya, seni ukir, kuliner, serta bahasa daerah yaitu Bahasa Yamdena yang sering digunakan dalam percakapan sehari-hari. Sebagian besar masyarakatnya berbicara menggunakan Bahasa Indonesia dengan dialek setempat, dan menggunakan Bahasa Yamdena sebagai bahasa yang menunjukkan kekerabatan yang lebih erat.

Kehidupan masyarakat di kota pada saat ini sudah mengalami perkembangan. Era globalisasi yang diiringi dengan kemajuan teknologi tentunya sangat berpengaruh pada kehidupan masyarakat, baik di kota maupun di pedesaan. Hal ini pun tidak terlepas dari budaya populer di masyarakat, yang memiliki pengaruh besar terhadap masyarakat saat ini. Menurut Tumanggor Rusmin et al. (2010:41-43) Keberadaan budaya populer dipandang mampu merusak atau mengancam budaya tradisional. Kekhawatiran atas gencarnya budaya populer atas erosi nilai-nilai budaya lokal, kepercayaan diri atau menurunnya rasa nasionalisme merupakan hal yang wajar. Dapat dilihat dari misalnya pengaruh dari demam korea (tren seperti boy band, girl band, dan drama korea). Selain itu ada sinetron, demikian juga iklan pun menampilkan kesan korea dalam tayangan televisi. Gelombang budaya populer makin gencar tak hanya dalam tayangan televisi, tetapi juga telah memasuki ruang kesadaran penonton, sehingga meniru atau menduplikasi segala hal yang menjadi tren dalam kehidupan keseharian sebagai suatu yang biasa dan wajar.

Hal ini tentu berpengaruh pada para remaja saat ini yang cenderung lebih menyukai dan juga meniru budaya luar, terutama remaja di Tanimbar sendiri. Mereka mulai melupakan budaya daerah sendiri kurangnya pengetahuan yang cukup tentang budaya daerah, Contoh saja seperti pengetahuan tentang kesenian seperti seni ukir dan pakaian tradisional yang tidak begitu dipahami baik itu nama maupun fungsinya. Sedangkan dalam segi bahasa, munculnya rasa gengsi untuk berbicara menggunakan bahasa daerah sehingga tidak lancar dalam berbahasa daerah. Bahasa Yamdena lebih banyak digunakan oleh orang tua dalam percakapan sehari-hari maupun saat pembicaraan adat, sehingga dianggap tidak sesuai dengan perkembangan jaman. Penggunaan bahasa yang lebih modern dan gaul pun dianggap lebih baik bagi para kaum muda yang cenderung mencampur-campur bahasa dalam berbicara. Para remaja di Tanimbar pada umumnya berbicara dengan percampuran antara Bahasa Indonesia dengan Bahasa Yamdena, dan jarang untuk menggunakan Bahasa Yamdena sepenuhnya dalam percakapan.

Pada saat ini, pemerintah setempat sedang gencar menanamkan nilai

budaya daerah kepada masyarakat. Program tersebut antara lain, penerapan bahasa daerah dalam mata pelajaran muatan lokal, Selain itu senam tradisional dari Tanimbar yaitu senam *Lampyormelar* (senam dengan lagu berbahasa Yamdena), yang biasanya diadakan setiap hari Jumat pagi baik di sekolah-sekolah maupun di perkantoran. Lagu beserta dengan gerakan dari senam ini diciptakan oleh salah satu pencipta lagu Tanimbar. Tari-tarian yang masih sering ditampilkan dalam acara penyambutan tamu dari luar daerah, dan lomba-lomba bertema budaya juga diselenggarakan oleh pemerintah setempat, salah satunya adalah lomba tarian Tradisional antar sekolah se-kabupaten, dalam rangka hari pemberdayaan perempuan yang sempat diselenggarakan pada bulan agustus tahun 2019 lalu.

Upaya dari masyarakat Tanimbar untuk mempertahankan bahasa dan budaya daerah dapat dilihat dari penggunaan Bahasa Yamdena dalam percakapan sehari-hari walaupun sebagian besar penuturnya yang kebanyakan para orang tua. Beberapa lagu berbahasa Yamdena yang pernah diciptakan oleh orang asli Tanimbar sendiri, biasanya dengan tema yang berbeda-beda salah satunya untuk gereja biasanya dinyanyikan oleh koor pada saat hari Raya seperti hari Natal, maupun Paskah. Dalam upacara adat seperti acara lamaran, perkawinan, penempatan rumah baru, atau menyelesaikan masalah kekeluargaan, biasanya para tetua adat menggunakan Bahasa Yamdena. Upaya dari para remaja setempat untuk mempertahankan bahasa daerah adalah contohnya seperti menggunakan Bahasa Yamdena dalam drama Natal, yang diselenggarakan pada hari raya Malam Natal dimana semua pemerannya berbicara menggunakan Bahasa Yamdena, namun hal ini sudah jarang sekali diadakan. Adapun semboyan khas daerah Tanimbar yaitu yaitu "*Kalwedo Kidabela, Kidabela Kalwedo, Ratu Nor Kit Dedesar Monuk*" yang berarti Tuhan beserta kita selalu, yang merupakan penggabungan dari dua bahasa utama di Tanimbar yaitu Bahasa Fordata dan Bahasa Yamdena. Semboyan ini sering sekali didengar pada saat pidato, dan juga terdapat pada spanduk atau gapura di beberapa tempat di Tanimbar.

Media buku cerita bergambar dipilih karena merupakan salah satu media yang mudah untuk dipelajari oleh anak-anak dan remaja. Cerita

bergambar bersifat ringan dan mempermudah pembaca untuk mengerti apa yang hendak disampaikan penulis dengan gambar yang menarik dan disertai teks yang mendukung atau saling berkesinambungan. Buku cerita bergambar berbahasa daerah, Bahasa Yamdena mengenai informasi budaya Tanimbar ini, akan dibuat dengan teknik ilustrasi semi realis, dengan pemilihan warna menyesuaikan dengan target audiens yang dituju. Diharapkan dapat menarik minat generasi muda untuk membaca, dapat menambah wawasan mengenai budaya Tanimbar, dan bisa mengajak mereka untuk ikut dalam melestarikan budaya di Tanimbar.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang buku cerita bergambar mengenai pengetahuan budaya di Kepulauan Tanimbar, Maluku sehingga dapat menarik minat remaja untuk mau mempelajari bahasa dan budaya Tanimbar

C. Batasan Perancangan

Penelitian ini ditujukan kepada mereka yang ingin mempelajari budaya terutama para generasi muda tidak hanya terbatas di Kabupaten Kepulauan Tanimbar saja dengan target yang diutamakan yaitu remaja dan kaum muda mulai usia 12-17 tahun.

D. Tujuan Perancangan

Merancang buku cerita bergambar yang dapat mengedukasi dan mengajak remaja untuk mau mempelajari dan menggunakan Bahasa Yamdena yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari serta dapat menambah wawasan mengenai budaya daerah sehingga para generasi muda ini bisa ikut dalam melestarikan budaya daerah.

E. Manfaat Perancangan

Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian antara lain:

1. Bagi remaja dan kaum muda terutama di Tanimbar: dapat dijadikan media pembelajaran bahasa dan budaya Tanimbar.

2. Bagi masyarakat umum (terutama di kabupaten Kepulauan Tanimbar: Mendapatkan pengetahuan lebih banyak tentang bahasa sekaligus budaya daerah sendiri.
3. Bagi Mahasiswa Dkv: Dapat menambah wawasan tentang perancangan cerita bergambar beserta budaya daerahnya sendiri.
4. Bagi Instansi: Dapat dijadikan bahan pustaka, selain itu dapat menambah informasi mengenai pengetahuan budaya di daerah terpencil.

F. Definisi Operasional

1. Cerita Bergambar

Cerita disertai dengan gambar. Cerita bergambar menyampaikan cerita melalui ilustrasi teks tertulis dan memiliki peran penting untuk menyampaikan cerita.

2. Ilustrasi

Ilustrasi berarti memaknai sebuah naskah konsep atau ide ke dalam dunia imajinasi serta khayalan audiens. Ilustrasi juga merupakan wadah berkreasi yang unik. Pada dasarnya ilustrasi berkaitan erat dengan dunia komunikasi. Dalam konteks komunikasi, berarti ilustrasi merupakan media penyampai pesan antara komunikator dengan komunikan. Maharsi, (2016:18-19).

3. Bahasa daerah

Adalah bahasa yang dituturkan di suatu wilayah, baik di wilayah yang kecil, atau daerah yang lebih luas. Atau bahasa yang lazim dipakai di suatu daerah, bahasa suku bangsa.

4. Budaya

Adalah keseluruhan sistem, gagasan, tindakan, dan hasil karya manusia dalam rangka kehidupan masyarakat yang dijadikan sebagai milik diri manusia dengan cara belajar. Koentjaraningrat dalam Nuraeni dan Alfian, (2013:16)

G. Metode Perancangan

1. Data Literatur baik visual dan verbal tentang cerita bergambar, ilustrasi, layout, tipografi dan warna yang diambil dari sumber yang mendukung seperti buku, jurnal, dan lainnya.

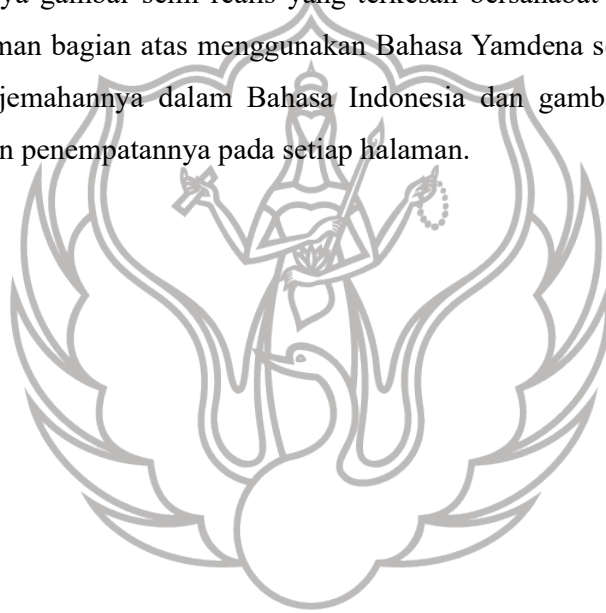
2. Pengumpulan data

Studi literatur, dokumentasi,

Mencari sumber data yang berkaitan dengan budaya Tanimbar antara lain adat istiadat dan kebiasaan, kesenian, tarian, kuliner dll.

H. Konsep Perancangan

Perancangan buku cerita bergambar ini, akan dibuat dalam dua bahasa dalam satu buku, yaitu Bahasa Indonesia dan Bahasa Yamdena. Buku dirancang semenarik mungkin dengan mempertimbangkan target audiens yaitu mulai dari remaja awal, maka akan menggunakan warna-warna soft dengan gaya gambar semi realis yang terkesan bersahabat dan santai. Teks pada halaman bagian atas menggunakan Bahasa Yamdena sedangkan bagian bawah terjemahannya dalam Bahasa Indonesia dan gambar ilustrasi akan disesuaikan penempatannya pada setiap halaman.



I. Skematika Perancangan

